



2 kuni 6 mängijale – alates 6. eluaastast – mänguaeg: 10 minutit

MÄNGU OSAD

48 kahepoolset puuviljaketast.

MÄNGU PÕHIMÕTE

Mängijate ees on kahepoolsed poolikuid puuvilju kujutavad kettad. Erinevaid puuvilju on kokku 16 ja igat puuvilja leidub 6. Mängija eesmärk on koguda võimalikult palju kettaid, asetades ühesuguseid puuvilju üksteise otsa. Kõik mängivad samaaegselt — pead olema kiire ja tähelepanelik ning ehitama kõrgeima virna, tegemata seejuures vigu!

MÄNGU EESMÄRK

Koguda võimalikult palju kettaid.

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Kettad paigutatakse lauale keskele laiali (joonis 1).

MÄNGU KÄIK

Mängu alguses võtab iga mängija laualt ühe ketta ja vaatab selle mõlemat poolt. Seejärel otsivad mängijad üheaegselt laualt ketast, millel on samasugune puuvili kui mängija käes oleva ketta ühel küljel. Kui mängija sellise ketta leiab, võtab ta selle üles ja asetab eelmise ketta peale, nii et ühesugused puuviljad jäävad teineteise vastu.

Joonis 2: Puuviljade sobitamine.

Mängija, kellel on kahest või enamast kettast koosnev virn, otsib laualt ketast, millel on samasugune puuvili kui mängija käes oleva **ketaste virna** pealmisel või alumisel küljel. Kettad on virnas alati nii, et

ühesugused puuviljad jäävad teineteise vastu (Joonis 3).

Tähtis: mängija võib igal ajal pöörata laual asuvaid kettad ümber, et tuua nähtavale teine puuvili.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui laua keskel ei ole enam kettaid või kui ühtegi neist ei ole võimalik mängijate virnadele lisada. Kõigepealt kontrollitakse kõrgeimat virna, et veenduda, et kõik teineteise vastas olevad puuviljad selles virnas on ühesugused. Kui kõrgeima virnaga mängija ei ole vigu teinud, on ta mängu võitnud. Kui ta aga on eksinud, kontrollitakse kõrguselt teist virna: kui vigu ei ole, võidab selle virna omanik, vastasel juhul kontrollitakse järjest järgmisi virnu, kuni võitja on selgunud (joonis 4).

Kui kõrgeim virn on kahel või enamal mängijal, tuleb mängida uuesti!